



**PROSES CETAK SARING BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR ANGKATAN 2014**

SKRIPSI

**MUSLIMIN
1181040058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

**PROSES CETAK SARING BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
SENI RUPA FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ANGKATAN 2014**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Meraih
Gelar Sarjana Pendidikan**

**MUSLIMIN
1181040058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul :

Proses Cetak Saring bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014

Atas nama mahasiswa :

Nama : Muslimin

Nomor Stambuk : 1181040058

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

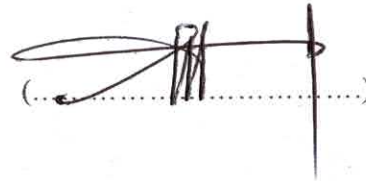
Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

Setelah diperiksa dan diperbaiki, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 11 oktober 2017

Pembimbing

Drs. Lanta L, M.Pd
NIDN. 0012125406



(.....)

Drs. Yabu M, M.Sn
NIP. 19551201 198212 1 001



(.....)

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi atas nama **MUSLIMIN/NIM 1181040058** yang berjudul: “Proses Cetak Saring Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014” diterima oleh panitia Ujian Skripsi Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK No.1683/UN36.8/PP/2015, untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, pada hari Senin 11 oktober 2017.

Disahkan oleh :


Dekan Fakultas Seni dan Desain,
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
NIP 19630121 198903 2 001

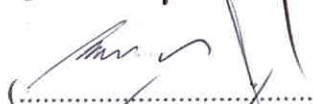
Panitia Ujian :

1. Ketua
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
2. Sekertaris
Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd
3. Pembimbing I
Drs. Lanta L, M.Pd
4. Pembimbing II
Drs. Yabu M, M.Sn
5. Penguji I
Drs. Aswar, M.Ds
6. Penguji II
Drs. Benny Subiantoro, M.Sn

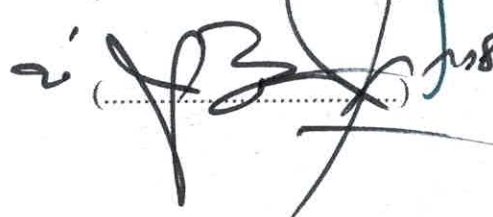

(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muslimin
NIM : 1181040058
Tempat/Tanggal Lahir : Kaluppang, 02 Januari 1991
Jenis Kelamin : Laki-laki
Fakultas : Fakultas Seni dan Desain
Judul Skripsi : Proses Cetak Saring Bagi Mahasiswa Program
Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan
Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan
2014
Pembimbing : 1. Drs. Lanta L, M.Pd
2. Drs. Yabu M, M.Sn

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan menyelesaikan studi di perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Makassar, 17 oktober 2017
Yang membuat pernyataan



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (CONTOH)

Mata Kuliah :		Semester:	sks:	Kode:			
Program Studi :		Dosen Pengampu/Penanggungjawab :					
Capaian Pembelajaran Lulusan							
Capaian Pembelajaran Matakuliah							
Deskripsi Matakuliah							
Minggu ke -	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
	UJIAN TENGAH SEMESTER						

	<p style="text-align: center;">UJIAN AKHIR SEMESTER</p>						

Mengetahui Ketua Program Studi

NIP.

Makassar, Agustus 2016
Dosen Pengampu/Penanggung jawab MK

NIP.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menengok sejarah, Cetak saring atau cetak sablon telah lama dikenal dan digunakan oleh bangsa Jepang sejak tahun 1664, abad ke- 17. Ketika itu Miyasaki dan Zisukeo Hirose mengembangkannya dengan menyablon kain kimono beraneka motif yang sebelumnya menggunakan tulisan tangan sehingga sangat mahal harganya. Sejak itu, cetak saring atau cetak sablon mulai banyak dikenal orang.

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar merupakan salah satu bagian perguruan tinggi yang berfungsi sebagai wadah untuk memberikan dan mengembangkan pengetahuan seni terhadap mahasiswa, serta membekali potensi diri mahasiswa dengan cara mempraktekkan materi yang diajarkan agar dapat berguna bagi diri mereka nantinya jika sudah terjun ke masyarakat.

Dalam perkuliahan Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, mata kuliah seni grafis terdiri atas dua sesi, yaitu Seni Grafis I yang disajikan pada semester III dengan bobot SKS sebanyak 3 SKS dan untuk Seni grafis II disajikan pada semester IV dengan bobot SKS juga sebanyak 3 SKS. Adapun materi yang diajarkan pada Seni grafis I adalah cetak dalam (*wordcut*). Sedangkan materi dalam perkuliahan untuk seni garis II adalah cetak saring / sablon.

Seni grafis sebagai cabang seni rupa memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman untuk mencapai sebuah pencapaian estetika tertentu yang memiliki karakter yang khas. Kematangan sebuah karya seni grafis dapat dinilai dari kualitas eksplorasi teknik sang seniman dan ide yang dimunculkan. Menghadirkan problematika dilematis yang cukup signifikan dalam perkembangan karya-karya grafis.

Seiring dengan perkembangan zaman, seni grafis dapat dikategorikan menjadi empat teknik utama, yakni cetak datar, cetak tinggi (*relief*), cetak dalam (*intaglio*), dan cetak saring (sablon). Proses teknik saring merupakan teknik mencetak dengan menggunakan layar (*screen*) dengan kerapatan tertentu dan umumnya berbahan dasar nylon atau sutra.

Dalam upaya menunjukkan kesadaran peserta didik (mahasiswa) terhadap pentingnya seni grafis sablon, telah mendorong penulis untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana proses cetak sablon dengan menggunakan teknik saring pada mahasiswa Jurusan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar khususnya dalam mata kuliah Seni Grafis II, agar kiranya dijadikan landasan evaluasi kelemahan yang dimiliki oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar untuk menunjang mahasiswa dapat dipenuhi. Belum adanya data yang diperoleh melalui suatu penelitian ilmiah mengenai hal tersebut menjadi alasan yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah Bagaimana proses pelaksanaan cetak saring bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui proses cetak saring bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai dua manfaat yang diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai informasi bagi mahasiswa yang ingin mendalami tentang cetak saring (sablon).
2. Sebagai bahan dan data awal bagi rekan peneliti yang ingin mengembangkan penelitian dibidang seni grafis khususnya cetak saring (sablon).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dipaparkan pada penelitian ini pada dasarnya dipakai untuk mendukung dan menjelaskan penelitian, baik dalam pengumpulan data, penganalisaan data maupun dalam menarik kesimpulan. Acuan tersebut diambil dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian ini. Kemudian dikemukakan beberapa teori dengan judul penelitian skripsi ini:

a. Sejarah cetak sablon

Cetak sablon merupakan bagian dari cetak yang dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasaki pada tahun 1654-1736 dan Zikukeo Hirose pada tahun 1822-1890 yang berkebangsaan Jepang. Pada awalnya cetak sablon dikembangkan untuk percetakan kimono yang merupakan pakaian khas Jepang, dimana bila kimono ditulis dengan tangan menjadi sangat mahal harganya. Selanjutnya cetak sablon berkembang hingga ke daratan Eropa pada tahun 1851-1862 dan kemudian pada tahun 1868 Joseph Swan mendirikan atau menemukan produk autotype.

Pada tanggal 11 Juli 1907 Samuel Simmon yang berkebangsaan Inggris mendapatkan hak patentnya untuk teknik sablon. Setelah itu, cetak sablon berkembang ke Amerika Serikat sehingga pada tahun 1924 pertama kalinya proses cetak sablon dilakukan diatas bahan tekstil dan kemudian pada tahun 1946 MC Kornick dan Penney menemukan mesin cetak sablon.

b. Proses cetak saring /sablon

a. Pengertian proses

Menurut Handayanigrat (1988 : 26) “proses adalah serangkaian tahap kegiatan mulai dari menentukan sasaran sampai tercapainya tujuan”. Sedangkan menurut wikipedia proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil. Suatu proses mungkin dikenali oleh perubahan yang diciptakan terhadap sifat-sifat dari satu atau lebih objek di bawah pengaruhnya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, proses merupakan suatu runtutan perubahan atau peristiwa dalam perkembangan sesuatu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa proses merupakan suatu aktivitas kegiatan dari awal sampai akhir atau masih berjalan yang memberikan peluang sampai dengan tercapainya suatu tujuan.

b. Pengertian cetak saring

Cetak saring merupakan proses stensil untuk memindahkan suatu citra keatas berbagai jenis media atau bahan cetak seperti : kertas, kayu, metal, kaca, kain plastik, kulit dan lain-lain. Wujud yang paling sederhana dari stensil terbuat dari bahan kertas atau logam yang dilubangi untuk memproduksi atau menghasilkan kembali gambar maupun hasil dari suatu rancangan desain.

Teknik saring adalah salah satu teknik proses cetak dengan menggunakan layar (*screen*) dengan kerapatan tertentu dan umumnya berbahan dasar nylon atau sutra. Layar ini kemudian diberi pola yang berasal dari negatif desain yang

dibuat sebelumnya. Kain ini direntangkan dengan kuat agar menghasilkan layar dan hasil cetak yang datar. Setelah diberi *fotorexis* dan disinari, akan terbentuk bagian-bagian yang bisa dilalui tinta atau tidak. (<http://master-amarta.blogspot.com/2014/06/pengertian>. Diakses tanggal 26 Agustus 2016).

c. Jenis-jenis seni grafis

1. Cetak Datar

Disebut cetak datar letak acuan cetak dengan gambar yang akan dicetak sama tinggi.

- Kertas karbon

Cetak grafis dengan memindahkan gambar dengan teknik cetak datar menggunakan satu warna yang biasa disebut *mono print carbon*. Cetak gambar kertas karbon yang menggunakan perpaduan beberapa warna disebut *polychrome print carbon*.

- *Offset printing* (cetak tidak langsung)

Cetak grafis *offset* diterapkan pada surat kabar, buku/majalah, percetakan undangan, kalender, dan sebagainya

2. Cetak timbul/tinggi

Cetak timbul/tinggi yaitu bentuk hasil cetakan cap gambar yang diperoleh berdasarkan alat cetak yang permukaannya menonjol. Bentuk cetak tinggi atau disebut *klise* terdiri atas berbagai macam, diantaranya: permukaan yang menonjol sebagai efek yang menghasilkan gambar (*relief print*), cungkil kayu (*woodengraving*), cetak grafis karet (stempel), cap sidik jari, mesin ketik maual.

3. Cetak Dalam

Setak dalam disebut disebut juga dengan *intaglio*. Disebut cetak dalam karna bagian yang mencetak letaknya lebih rendah dari acuan cetaknya. Tiap bagian yang dicetak berbentuk titik, garis belok reter yang berbeda

4. Cetak Tembus

Teknik pembuatan seni grafis cetak tembus dapat dicapai dengan berbagai macam, misalnya klise bahan bidang datar (kertas, plastik, seng, tripleks, kain keras) dilubangi dengan alat gunting atau pisau pemotong kertas. Ada juga yang dikerjakan dengan pembuatan bahan yang lebih rumit menggunakan bahan kimia, teknik ini disebut cetak saring sutra (*silk screen printing*) dan lazim disebut cetak sablon. Cetak saring sablon adalah salah satu teknik tertua yang dikembangkan bangsa Jepang sejak abad XVII tepatnya pada tahun 1664 oleh Yuzensai Miyasaki dan Zisukeo Mirose.

Dalam cetak saring, proses penyimpanan screen ada 2 metode yaitu dengan penyinaran buatan (dengan lampu) dan penyinaran alami. Untuk penyinaran buatan kita menyinari *screen* dengan lampu 400 watt dan diberi tenggang waktu 17 – 18 menit. Untuk penyinaran alami hanya dengan menyinari *screen* dengan sinar matahari langsung dan diberi tenggang waktu 9 – 10 detik, jika intensitas cahaya matahari baik. Semakin lemah intensitas cahaya matahari maka tenggang waktu penyinaran *screen* juga bertambah lama, begitu juga sebaliknya. Setelah

screen disinari kita angkat dan pisahkan model dari *screen* untuk pemisahan model *screen*.

5. Cetak Sinar

Cetak sinar atau cetak cahaya adalah sistem cetak dengan menggunakan cahaya yang memakai acuan yang memakai acuan kaca.

Cetak sinar diterapkan pada mesin *foto copy*, *fotografi* dan lain-lain.

d. Alat dan bahan cetak saring

1. Alat

Meja cetak dan meja penyinaran

Meja cetak dan meja penyinaran harus tersendiri agar dapat terjaga kebersihannya. Meja penyinaran harus dilengkapi dengan kaca tebal minimal tebalnya 0,5 mm dengan dilengkapi beberapa lampu, yaitu lampu-lampu yang digunakan *mengadruf* atau memindahkan gambar transparan ke *screen* sebagai klise dan lampu kecil untuk mengontrol letak atau posisi gambar transparan yang akan dipindahkan pada *screen*, meja penyinar juga harus di tutup dari empat sisi bagian bawah guna menghindari sinar tampak dari samping yang dapat mengurangi ketajaman sinar yang pada gambar transparan. Meja cetak juga sebaiknya menggunakan kaca tebal seperti meja penyinar dengan lampu pengontrol serta dua buah batok yang dipasang di sisi meja sebagai penjepit *screen* yang akan digunakan untuk mencetak, berikut adalah contoh gambar meja penyinar dan meja cetak.



Gambar 2.1 Meja Penyinar
Muslimin 14 juni 2016



Gambar 2.2 Meja Cetak
(Sumber: <http://mejasablon.com/uploads/2011/08/Meja-afdruk-kecil.jpg>)

Monyl / screen

Monyl ini sejenis kain kasa yang terbuat dari bahan nylon yang dibuat secara khusus untuk keperluan cetak tembus atau cetak sablon. *Monyl* dengan beberapa ukuran tentu ditandai dengan kode T. Dan ada juga yang menggunakan kode N.

Kode T dan N pada *screen* selalu diberi nomor, misalnya T90, nomor inilah yang menentukan jenis benda yang akan dicetak. Nomor kode *screen* yaitu :T 45, T 90, T 165, T 200. Semakin besar T nya semakin halus dan semakin kuat. T menandakan *Screen* yang kuat. Nomor-nomor inilah disesuaikan dengan bahan yang akan

dicetak. Untuk nomor kode T 45-T 90 digunakan untuk mencetak pada kain, itu artinya harus disesuaikan dengan kasar kain yang akan dicetak, semakain kasar kain yang akan dicetak maka semakin halus *screen* yang digunakan. T 90-T 165 ini digunakan untuk mencetak pada kertas atau sejenisnya. Disesuaikan nomor T dengan kertas *screen* yang digunakan, dan sebaliknya. T 165-T 200 ini digunakan untuk mencetak plastik, kaca, mica, dan sejenisnya atau digunakan untuk mencetak benda yang tidak meresap cat.

Sifat bahan *monyl*:

- Mempunyai ketahanan tinggi terhadap tarikan.
- Tahan terhadap gesekan, artinya benang-benang yang membentuknya tidak mudah akibat gesekan, baik pada saat mencetak maupun pada waktu membersihkan *screen*.
- Daya tahan tinggi terhadap bahan kimiawi.
- Tahan terhadap cuaca panas dan dingin
- Daya elastik tinggi, tidak mudah meresap cat.
- Tenunannya tidak mudah bergeser.

Monyl yang akan digunakan untuk mencetak dipasang pada spanrang sesuai ukuran yang diinginkan dengan tarikan yang kuat dan rata sehingga tidak mudah bergeser pada waktu mencetak. Untuk sekarang para pencetak sablon tidak usah lagi membuat *screen*, karena *screen* sudah tersedia di Toko-Toko penjual alat dan bahan percetakan dengan ukuran bermacam-macam sesuai yang diinginkan.



Gambar 2.3 Screen

(Sumber: <http://screen.com/uploads/2011/08/Meja-afdruk-kecil.jpg>)

Rakel

Rakel ialah alat pendorong cat dari dalam *screen* untuk menghasilkan cetakan pada dasar yang dicetakan. Rakel terbuat dari kayu yang dibentuk lalu dipasang karet mentah yang dibuat khusus sebagai alat untuk mencetak, karet rakel ada dua jenis, yaitu jenis untuk mencetak pada kain yang menggunakan air sebagai pengencer cat, dan sejenisnya yang menggunakan cat minyak dengan M 3 sebagai pengencer cat. Karet rakel dengan berbagai warna, ada yang berwarna coklat, hijau dan kekuningan.



Gambar 2.4 Rakel

(Sumber: <http://www.artland.co.id/image-product/img91-1359617693.jpg>)

Tripleks

Dalam proses cetak saring, triplek berfungsi sebagai penekan alat sablon (*screen*) dan desain gambar agar rata sekaligus melangsungkan sinar yang menyinari *screen*. Ketebalan triplek minimal 0,5 cm dan ukurannya sesuai dengan ukuran *screen*.



Gambar 2.5 Tripleks

(Sumber: http://3.bp.blogspot.com/_Ukuran+papan+triplek.jpg)

Gabus/spoon busa

Ukuran dan ketebalannya disesuaikan dengan ketebalan *screen*, berfungsi berfungsi sebagai penekan *screen* dan klise gambar agar rata dalam proses penyinaran (pemindahan klise gambar/klise 1 ke *screen*/klise 2).



Gambar 2. 6 Gabus / Spon busa

(sumber: http://w32.indonetwork.co.id/pdimage/25/2190325_busaspons.jpg)

Semprot air (*Sprayer*)

Sprayer digunakan untuk membersihkan model gambar atau klise pada *screen* yang telah diafdruk.



Gambar 2.7 Semprot Air (*Sprayer*)

(sumber: http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/Sprayer.jpg_220x220.jpg)

Hair dryer

Hair drayer digunakan untuk mengeringkan *screen* setelah dilapisi bahan *coating* atau mengeringkan hasil cetakan yang tidak dapat dikeringkan dengan cara pemanasan dan untuk mengeringkan *screen* apabila akan digunakan kembali.



Gambar 2.8 *Hair Dryer*

(Sumber: <http://www.remingtonproducts.com/Images/HairDryers.ashx>)

Alat pemberat/penekan

Digunakan sebagai alat pemberat/penekan *screen* dengan gambar agar lebih rata pada saat penyinaran.



Gambar 2.9 Penekan
(Sumber: [http://4.bp.blogspot.com/Penekan .jpg](http://4.bp.blogspot.com/Penekan.jpg))

Mistar

Digunakan sebagai alat bantu menggaris bagian-bagian pada desain gambar.



Gambar 2.10 Mistar
(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/mistar.jpg>)

Gunting

Digunakan untuk menggunting bagian desain yang diperlukan.



Gambar 2.11 Gunting
(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/gunting.jpg>)

Wadah

Digunakan sebagai tempat untuk mengaduk bahan penutup *screen*, bahan pasta dengan bahan pewarna, cat minyak, M3 dan sebagainya.



Gambar 2. 12 Wadah untuk pasta
(sumber: <http://2.bp.blogspot.com/sisa-rubber-sablon-tertutup.jpg>)

Sendok

Digunakan untuk mengaduk bahan penutup *screen*, bahan pasta dengan pewarna, cat minyak dan sebagainya.



Gambar 2.13 Sendok

(Sumber: <https://mejasablon.files.wordpress.com/2012/11/spatula1.jpg>)

Ember

Wadah penampung air bersih, digunakan untuk membersihkan *screen* setelah penyinaran dilakukan maupun pada saat *screen* selesai digunakan.



Gambar 2.14 Ember

(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/ember+besar+murah.jpg>)

2. Bahan

a. Bahan penutup *screen/ coating*

Bahan penutup *screen* atau biasa disebut bahan *coating* yang digunakan untuk menutup pori-pori pada *screen* bahan ini peka terhadap sinar, sehingga apabila terkena sinar ia akan menutup rapat pori-pori *screen*. Bahan penutup *screen* dikenal berbagai merek dan banyak diperjual belikan di Toko alat dan bahan percetakan seperti *chromatin*, *autosol*, *okasol*, dan *ulano 55*. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

- *Chromatin* adalah bahan peka cahaya untuk melapisi screen basis air dan basis minyak. Merupakan bubuk berwarna putih kekuning-kuningan. Larutan *chromatine* mudah membeku (jika larutan dalam keadaan dingin). Untuk mengembalikan keadaan semula, larutan yang telah membeku dipanaskan kembali (mencair kembali). Ketiga bahan tersebut di atas (A – C) berbentuk serbuk. Sumber: Yani (2004 : 28).



Gambar 2.15 *Chromatin*
(Sumber:<http://4.bp.blogspot.com/cromatin.jpg>)

- *Autosol* WR Clear digunakan untuk menutup *screen* yang akan digunakan mencetak kain dan sejenisnya. *Autosol* 3000 digunakan untuk menutup *screen* yang akan digunakan mencetak kertas, plastik, kaca, dan sejenisnya. Untuk menggunakannya ditambah dengan *sintetizer* (cairan khusus berwarna kemerahan) yang dijual satu paket dengan pastanya.

Cara mengolahnya yaitu: 1 sendok *autosol* dicampur dengan 5 tetes *sintetizer* diaduk sampai homogen hingga berwarna kuning telur, kemudian dapat digunakan untuk menutup *screen*.

- *Okasol*

1. *Okasol* WR Clear untuk *screen* kain dan sejenisnya.
2. *Okasol* 3000 untuk *screen* kertas, plastik, kaca dan sejenisnya. Cara penggunaannya sama dengan *Autosol*



Gambar 2.16 *Okasol*
(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/okasol.jpg>)

- *Ulano* 55, adalah obat afdruck dalam bentuk pasta yang siap pakai. Bahan peka cahaya *Ulano* dibuat khusus untuk melapisi *screen* dengan daya tahan tinggi terhadap pengaruh gesekan rakel, cuaca dan bahan pencampur tinta baik minyak maupun air. Cara penggunaannya sama dengan *autosol* dan *okasol*. Sumber: Yani (2004: 30).

-



Gambar 2.17 *Ulano 55*

(Sumber: <http://centralsps.co.id/wp-content/uploads/2012/09/ulano.png>)

b. Bahan Cat

Cat digunakan dalam mencetak sablon banyak macamnya. Untuk menggunakannya disesuaikan dengan jenis bahan yang akan dicetak.

Berikut akan dikemukakan beberapa jenis cat yang akan digunakan untuk mencetak.

(1) *Fine ink*

cat ini dipergunakan untuk mencetak diatas *vinyl*, kulit, mika, stiker, kertas, tripleks, kayu dan lain-lain yang tidak meresap tinta. Dipasarkan di Toko-toko percetakan, nama merk cat seperti : *EPI*, *CHILLON*, *TOYO*, *ROYAL*, dan lain-lain. Untuk mencetak pada bahan yang tidak mudah resap cat, bahan pengencerannya adalah *Fujison 3* atau *M3* sedangkan untuk mencetak plastik bahan pengencernya adalah *M4*.

-Sifat-sifat *Fine ink*:

Fine ink memiliki sifat-sifat daya rekat tinggi, tidak terdapat lapisan pada permukaan jika terkena udara, cetakan kering, serta hasil cetakan rata noda-noda yang ditimbulkan pada screen sulit dihapus dengan *auto strip*.



Gambar 2.18 *Fine ink*

(Sumber: trifanews.com/wp-content/uploads/2011/03/tinta-sablon-rubber.jpg)

Jenis cat ini diperdagangkan dalam kaleng dengan bentuk pasta kental. Untuk memakainya masih harus dicampur dengan bahan pengencer *fujisol* M3 atau M4. Cat dan minyak pengencer diaduk hingga homogen sesuai keenceran yang diinginkan, diamkan beberapa saat hingga mengendap dan selanjutnya dapat digunakan mencetak. Untuk menghindari kerusakan cat disimpan dalam wadah tertutup rapat. Perlu diingat bahwa 1 kaleng cat jangan dicampur sekaligus, hendaknya dicampur sesuai banyaknya kebutuhan yang akan dicetak.

(2) Sandi super *colour*

Menurut Yani (2004 : 35) “sandi super *colour* mempunyai warna yang digunakan untuk mencetak di atas jenis (kain katun)”. Cat ini dijual dalam keadaan belum siap pakai, masih merupakan bahan dalam bentuk cair. Untuk memakainya masih harus dicampur dengan bahan pasta (DT dan DM), *binder*, *emulsifies*, pasta *rabber white* (DT) digunakan untuk kain yang warna dasar tua pasta *ekstender super* (DM) digunakan untuk kain yang warna dasar muda. Binder merupakan bahan

untuk penguat warna agar tidak mudah luntur. Sedangkan *emulsifies* sebagai pengental cat.



Gambar 2.19 *Sandi Super Colour*
(Sumber: Dokumentasi Muslimin, 2016)

- Sifat-sifat sandi *super colour* :

Sandi super colour memiliki sifat sebagai media campuran zat, pada kain tidak mengeras (tidak kaku), dan mudah meresap pada media.

- Cara pengolahannya

Cat ini termasuk bahan *pigmen* cat yang banyak dipakai untuk mencetak (penyablonan) diatas kain. *Sandi colour* tidak dapat dipakai langsung melainkan harus dicampur dengan *medium* (pasta) dengan banding 10 gram *medium* campuran dengan 1 CC sandi *super colour*. Campuran ini diaduk hingga homogen.

c. Bahan penghapus

Bila gambar pada *screen* tidak digunakan lagi maka gambar tersebut perlu dihapus agar *screen* dapat digunakan lagi untuk membuat klise gambar yang lain. Fungsi obat (bahan) penghapus ialah untuk menghilangkan gambar – gambar yang terdapat pada *screen*.

Tujuannya ialah untuk menetralkan kembali tabir screen seperti keadaan semula. Menurut Yani (2004 : 31) ada beberapa macam obat penghapus, seperti soda api, *pregant paste*, *reducer p.v.c.*, *sodium hypochloride*, M3, Rem Over.

- Soda api, bentuk soda api ada yang berbentuk butir – butir kristal keping – keping ada pula yang berbentuk batu. Gunanya untuk membersihkan / menghapus bekas–bekas gambar pada screen (alat cetak) agar screen dapat digunakan kembali. Daya hapus sangat kuat, dapat menghilangkan bekas–bekas cat terutama cat–cat yang telah mengering di permukaan tabir *screen*. Bahan ini mudah bereaksi dengan logam atau yang sifatnya mirip seperti logam. Cara mengolahnya yaitu 10 gr soda api + 40 cc air, campuran tersebut diolah dalam mangkuk plastik, larutan benar–benar hingga keping–keping soda hilang, gunakan sendok plastik untuk mengolah.
- *pregant paste*, bentuk bahan pasta berwarna kuning gading. *Pregnant paste* berfungsi sebagai larutan penghapus, berdaya hapus tinggi. *Pregnant paste* mampu menghilangkan bekas–bekas cat /noda – noda yang ditinggalkan oleh lapisan *dhromatine* maupun *chrom* gelatine. Noda–noda atau bekas–bekas gambar yang tidak hilang oleh larutan soda api, dapat dihilangkan dengan menggunakan *pregnant paste*. Cara menggunakan yaitu tempatkan sebagian *pregant paste* dalam mangkuk plastik dengan ukuran: *Pregant paste* + air = 1 : 1 (sendok), gunakan batang kayu yang ujungnya dibalut kain (kapas). Dengan alat ini paste diolaskan pada permukaan screen. Lakukan pemolesan dengan merata luar dan dalam. Screen didiamkan selama + 30

menit (lebih lama lebih baik). Tujuan agar larutan pregnant dapat meresap dengan baik.

- *Reducer P.V.C.* merupakan minyak penyampur tinta–tinta PVC yang memiliki ciri khusus cepat mengering dalam segala situasi. Dengan adanya kenyataan ini, maka Reducer PVC hanya digunakan sebagai bahan pembantu menghapus. Cara menggunakannya yaitu gunakan kapas, celupkan pada larutan reducer, poleskan pada bagian luar dan dalam (daerah bergambar), diamkan 5 menit sampai minyak bereaksi, ulangi langkah tersebut dari bagian luar dan dalam, selanjutnya bersihkan bekas–bekas larutan dengan kapas kering (kertas bekas) dari bagian luar dan dalam saling menekan. Lakukan berulang kali sampai bekas – bekas cat hilang.
- *sodium hypochloride* merupakan cairan berwarna bening (bukan jenis minyak). Gunanya untuk menghapus bekas–bekas gambar yang ditinggalkan oleh pembangkit Super Emulsion 5. *Screen sheet* (berbentuk gambar) yang diproses oleh super Emulsion 5 tidak bisa dihilangkan oleh soda api maupun pregnant paste. Bahan yang tepat sebagai penghapus ialah *sodium hypochloride* (hasil ramuan soda api dengan kaporit). Cara menggunakannya yaitu gunakan kayu yang ujungnya dibalut kain, selanjutnya poleskan larutan sodium pada permukaan screen luar dan dalam. Diamkan selama 15 menit (lebih). Gunakan kertas bekas, gosokan pada bagian bergambar luar dan dalam. Lakukan langkah ini berulang kali hingga bersih.

d. Pasta

Menurut Yani (2004: 40) pasta adalah salah satu bahan yang merupakan bahan utama untuk kegunaan untuk mencetak pada kain atau

pada baju kaos. Biasanya menggunakan pasta *ekstender super* (pasta dasar muda/DM), dan pasta *rubber white* (pasta dasar tua/DT).

- Pasta *ekstender super* (pasta dasar muda/DM) yaitu pasta yang khusus digunakan untuk mencetak pada kain berwarna muda.



Gambar2.20 *Ekstender*

(Sumber: http://1.bp.blogspot.com/vjxEC6fS_MA/s200/1.png)

- Pasta *rubber white* (pasta dasar tua/DT) yaitu pasta khusus untuk mencetak kain yang berwarna tua.

-

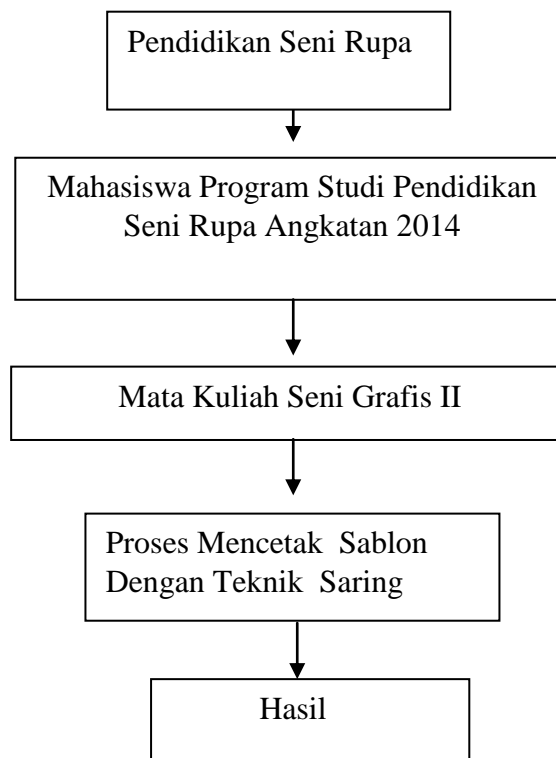


Gambar 2.21 *Pasta Rubber White*
(Sumber: dokumentasi Muslimin, tanggal 23 Apri 2016)

B. Kerangka Pikir

Landasaan berpikir yang dijadikan pegangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian tentang proses cetak saring bertujuan menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana proses dan tahapan dalam proses cetak saring. Selain itu Mahasiswa bisa menekuni bidang tentang cetak saring dan dapat menjadikannya wirausaha, apabila Mahasiswa tersebut telah menyelesaikan studinya.



Gambar 2.22 Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian dan lokasi penelitian

1) Jenis Penelitian

Pada dasarnya penelitian dibagi atas dua jenis, yakni penelitian dasar dan penelitian terapan, dimana penelitian dasar atau penelitian murni adalah pencarian terhadap sesuatu karena ada perhatian dan keingintahuan terhadap hasil suatu aktivitas. Sedangkan penelitian terapan adalah penyelidikan yang hati-hati, sistematis dan terus-menerus terhadap suatu masalah dengan tujuan untuk digunakan dengan segera untuk keperluan tertentu (Nazir, 1985:29). Pembagian jenis penelitian ini didasarkan pada penggunaan hasil dari penelitian tersebut.

Jenis penelitian berdasarkan taraf penelitiannya terbagi atas penelitian deskriptif dan penelitian inferensial. Penelitian deskriptif merupakan penelitian hanya menggambarkan keadaan objek tanpa pengujian hipotesis, namun terdapat analisis kualitatif. Sedangkan penelitian inferensial merupakan penelitian dimana penarikan kesimpulan dilakukan dengan pengujian hipotesis (Anwar, 2011:12).

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat diketahui bahwa jenis penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian deskriptif. sesuai fakta yang ditemukan dilapangan dengan memberikan kontribusi inspirasi inovasi terhadap prosese cetak saring bagi Mahasiswa program

seni rupa Fakultas seni dan desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014.

2) Lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di Kampus fakultas seni dan desain Universitas Negeri Makassar program studi Pendidikan Seni Rupa.

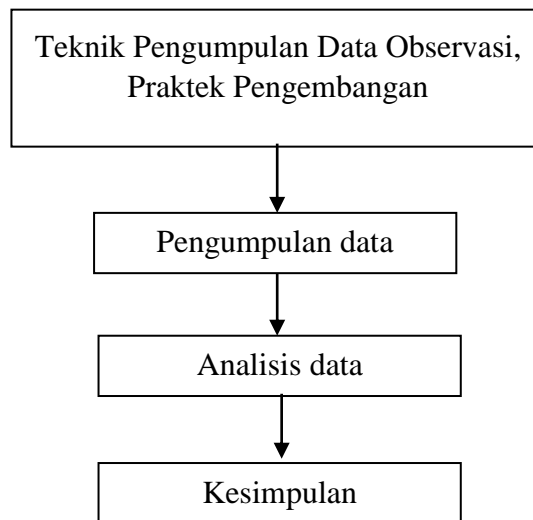
B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini hanya terdiri atas satu variabel yang disebut variabel tunggal yaitu proses cetak saring/sablon angkatan 2014 Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif-kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah dan memfungsikan sebagai metode alamiah. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses cetak saring /sablon Angkatan 2014 Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.23 Skema Desain Penelitian

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penyusunan definisi operasional variabel dilakukan untuk menunjukkan alat pengambilan data, mana yang cocok digunakan untuk petunjuk bagaimana mengukur variabel itu sendiri, dan untuk menghindari terjadinya interpretasi yang berbeda terhadap masalah yang diteliti.

Adapun definisi operasional penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses

Proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain, mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil.

2. Cetak saring/sablon

Menurut Subiantoro (2007 : 25) cetak saring/sablon adalah salah satu teknik proses cetak yang menggunakan layar

(screen) dengan kerapatan tertentu dan umumnya berbahan dasar nylon atau sutra (*silk screen*).

D. Populasi dan sampel

1. Populasi

Kountur (2007:145), mengatakan bahwa “populasi adalah suatu kumpulan menyeluruh dari suatu objek yang merupakan perhatian peneliti. Objek penelitian dapat berupa makhluk hidup, benda, sistem, dan prosedur, fenomena, dan lain-lain”. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Sugiyono (2006: 61) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 yaitu sebanyak 54 orang.

Tabel 2.1 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014

Kelas	Populasi
1	28
2	26
Jumlah	54

2. Sampel

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling*. Sugiyono (2012: 64) “*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”.

Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.

Dipilihnya mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar sebagai sebagai sampel dalam penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa mahasiswa angkatan 2014 kelas 1 dan 2 pada Tahun Ajaran 2015/2016 semester genap memprogramkan Matakuliah Seni Grafis II mencetak sablon teknik saring, sehingga perlu diamati bagaimana proses mereka dalam belajar mencetak sablon dengan teknik saring.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sutopo dan Arief (2010: 40) teknik pengumpulan data yaitu dapat diperoleh dengan cara wawancara, kuesioner, catatan pengamatan, pengambilan foto, perekaman audio video, dan sebagainya. Adapun teknik yang dipergunakan untuk memperoleh data penelitian sebagai berikut:

a. Observasi (Pengamatan)

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, observasi ini dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap kegiatan mahasiswa dalam mencetak sablon dengan teknik saring. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada lampiran 1.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dokumen berupa gambar atau foto. Data yang diperoleh merupakan data yang akan menunjang proses dan hasil penelitian. Alasan pemilihan cara ini karena

dianggap sebagai salah satu cara untuk memperoleh data secara tepat, cepat dan efisien. adapun yang akan didokumentasikan adalah mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 pada saat membuat desain gambar, memindahkan desain ke *screen*, hingga pada saat mencetak ke media.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh Basrowi (2008:209) “ mencakup tiga kegiatan yang bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi”.

Proses analisis dimulai dengan menelaah seluruh data yang berasal dari observasi, wawancara, dokumentasi pribadi dan dokumentasi resmi. Langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan membuat abstrak yang jelas, yaitu dengan membuat rangkuman, satuan-satuan dan dikategorikan, tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substansi.

Proses analisis data mengenai proses cetak saring/sablon angkatan 2014 mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, dilakukan dengan cara: menelaah data yang bersifat umum yang ada dalam sumber kepustakaan mengenai pengertian proses serta mengetahui proses cetak saring/sablon. Setelah data tersebut direduksi kembali diperiksa keabsahannya, kemudian dikonfirmasi kembali pada responden untuk memperkuat hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan cetak saring

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan tentang proses cetak saring pada mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014, adapun faktor penghambat pada penelitian ini adalah kurang perhatian Mahasiswa pada persiapan alat dan bahan sehingga menghambat proses penelitian, tapi bisa diatasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar, penelitian ini dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) persiapan alat dan bahan cetak sablon, 2) proses cetak saring yang terdiri dari a) pembuatan desain, b) pemindahan desain ke *screen* (Okasol), c) penyiapan pasta warna, d) penyiapan peralatan cetak sablon, e) teknik perakelan, f) teknik pengeringan, dan g) teknik pencucian *screen*, dan 3) hasil akhir proses cetak saring.

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

a. Persiapan alat dan bahan cetak sablon

Adapun alat dan bahan yang digunakan pada proses cetak saring adalah:

Meja cetak, meja penyinaran, *screen*, rakel, tripleks, *sprayer* (semprot air), *Hair dryer*, Alat pemberat/ penekan, Gunting, Wadah, Sendok, Ember, Sungligh,

Demikianlah peralatan yang harus dipersiapkan dalam proses cetak saring karena apabila bahan tidak lengkap maka tidak akan berjalan lancar, sedangkan bahan yang harus dipersiapkan adalah: Okasol, Pasta, Sandi

super *colour*, Isolasi, Minyak goreng, kain keras, kaos polos, M3 sekian pemaparan bahan yang harus di persiapkan. Dalam proses cetak saring.

1) Meja cetak dan meja penyinaran

Meja cetak dan meja penyinaran harus tersendiri agar dapat terjaga kebersihannya. Meja penyinaran harus dilengkapi dengan kaca tebal minimal tebalnya 0,5 mm dengan dilengkapi beberapa lampu, yaitu lampu-lampu yang digunakan *mengafdruk* atau memindahkan gambar transparan ke *screen* sebagai klise dan lampu kecil untuk mengontrol letak atau posisi gambar transparan yang akan dipindahkan pada *screen*, meja penyinar juga harus ditutup dari empat sisi bagian bawah guna menghindari sinar keluar dari samping yang dapat mengurangi ketajaman sinar yang pada gambar transparan. Untuk meja cetak bisa menggunakan meja apapun asalkan terjaga kebersihannya agar tidak mengotori media yang akan dicetak.



Gambar 4.1 Meja cetak dan meja penyinaran

Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

2) *Screen*

Screen digunakan memindahkan desain yang telah dibuat ke dalam media. Dipasaran tersedia dengan berbagai ukuran. Untuk

menyablon berbagai media digunakan nomor *screen* yang berbeda-beda seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Nomor *screen* dan kegunaannya

Nomor <i>screen</i>	Kegunaan
T25, T30, T36, T40	Menyablon handuk
T48, T54, T61, T65, T77	Menyablon kain/ kaos
T90, T120	Menyablon kayu, gelas
T150, T165, 200S	Menyablon kertas, plastik, <i>sticker</i>

Sumber : *Ahmad Yani, 2004.*



Gambar 4.2 *Screen*

Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

3) Rakel

Digunakan untuk menyaput cat sablon diatas *screen* agar menempel pada bahan yang disablon. Ada tiga jenis karet yang digunakan untuk rakel, yaitu jenis keras (A90, U85, V90), sedang (A80), dan lunak (F65, F75).



Gambar 4.3 Rakel
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

4) Tripleks

Tripleks berfungsi sebagai penekan alat sablon (*screen*) dan desain gambar agar rata sekaligus melangsungkan sinar yang menyinari *screen*.



Gambar 4.4 Triplek
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

5) semprot air (*sprayer*)

Digunakan untuk membersihkan model gambar atau klise pada *screen* yang telah diafdruk.



Gambar 4.5 *Spreyer* (Semprot Air)
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

6) *Hair dryer*

Digunakan untuk mengeringkan hasil okasol pada *screen* yang telah dicuci serta untuk mengeringkan hasil cetakan sablon pada media yang telah dibuat.



Gambar 4.6 *Hair dryer*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

7) Alat pemberat / penekan

Digunakan dalam proses afdruk desain yang berfungsi agar kertas desain menempel erat pada *screen*.



Gambar 4.7 Alat Pemberat/ Penekan

Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

8) Gunting

Digunakan untuk menggunting plaster untuk menutupi bagian desain *screen* yang bocor.



Gambar 4.8 Gunting

Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

9) Wadah

Di gunakan untuk Mencampur Pasta



Gambar 4.9 Wadah untuk pasta
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

10) Sendok

Digunakan untuk mengaduk pasta yang telah dicampur sandi super color



Gambar 4.10 Sendok
foto : Muslimin, 14 Juni 2016

11) Ember

digunakan menampung air untuk mencuci *screen*.



Gambar 4.11 Ember
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

12) Sunlight

Digunakan untuk membersihkan M3



Gambar 4.12 Sunlight
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

a. Bahan

- Bahan utama

1) Okasol

Pada penelitian ini, untuk bahan *coating* atau bahan penutup *screen* yang berfungsi untuk menutup rapat pori-pori *screen*

menggunakan okasol. Okasol terbagi menjadi dua, yaitu okasol WR *Clear* dan okasol 3000. Okasol WR *Clear* untuk *screen* kain dan sejenisnya serta okasol 3000 untuk *screen* kertas, plastik, kaca dan sejenisnya.



Gambar 4.13 *Okasol*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

2) Pasta

Pasta adalah salah satu bahan yang merupakan bahan utama untuk kegunaan untuk mencetak pada kain atau pada baju kaos.



Gambar 4.14 *Rubber white*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.15 *Rubber netral*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

3) Sandi super colour

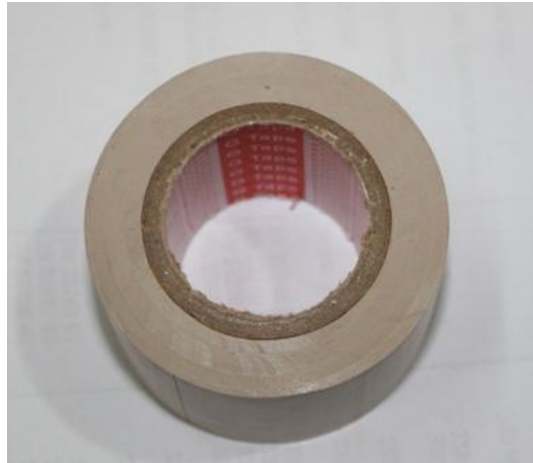
Digunakan sebagai media campuran zat untuk membuat warna. Sifat sandi super colour pada kain tidak mengeras (tidak kaku), dan muda meresap pada media.



Gambar 4.16 *Sandi super colour*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

4) Isolasi

Digunakan untuk menutupi lubang yang bocor pada screen yang sudah dicetak.



Gambar 4.17 Isolasi bening
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

5) Minyak goreng

Digunakan untuk mengolesi desain agar tertempel sempurna pada *screen* pada saat penyinaran berlangsung.



Gambar 4.18 Minyak Goreng
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

6) Kain Keras Dan Kaos Polos

Sebagai media yang akan dicetak.



Gambar 4.19 Kain keras dan baju polos
Foto: Muslimin, 14 juni 2016

- Bahan Penghapus

Bahan penghapus digunakan untuk menghilangkan gambar-gambar yang terdapat pada screen jika *screen* sudah selesai digunakan atau untuk membuat klise gambar yang lain.

Adapun bahan penghapus yang digunakan adalah M3, *rem over*, dan *sunlight*.



Gambar 4.20 M3
foto : Muslimin, 14 Juni 2016

1. Proses cetak saring

a. Pembuatan desain

Gambar / tulisan dibuat pada kertas tembus cahaya. Pembuatan gambar bisa dilakukan secara manual maupun dengan komputer. Bagian gambar yang akan diwarnai harus tertutup rapat/ rata dengan cat. Jika menggunakan printer harus yang baik kualitasnya (jangan bergaris-garis) karena jika tidak sempurna hasil printnya maka hasil cetakan sablon juga akan jelek. Saat ini desain gambar/ tulisan umumnya dibuat dengan komputer (*Software Corel Draw*). Jika menggunakan kertas printer biasa (HVS/kuarto) hasil print diolesi dengan minyak goreng sehingga menjadi tembus cahaya dan bagian yang ada tinta printernya akan kedap cahaya (tertutup /blok tinta printer).

b. Pemindahan desain ke *screen*

Pada tahap ini, desain sudah siap untuk dipindahkan ke *screen*.

Adapun tahap- tahapnya adalah :

- 1) Pertama- tama siapkan okasol campur pada mangkuk.



Gambar 4.21 Persiapan percampuran okasol
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.22 Persiapan percampuran okasol
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

- 2) Kemudian oleskan Okasol pada permukaan *screen* secara merata. Pastikan seluruh *screen* tertutupi dengan larutan.



Gambar 4.23 Pemberian Okasol pada permukaan *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.24 Meratakan okasol yang ada di *screen*
Foto: Muslimin, 14 juni 2016



Gambar 4.25 meratakan Okasol pada permukaan *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

- 3) Keringkan permukaan *screen* yang telah diolesi Okasol dengan *hair dryer*.



Gambar 4.26 pengeringan Okasol pada permukaan *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.27 Pengeringan *screen* dengan *Hair Dryer*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.28 Pengeringan *screen* dengan *Hair Dryer*

Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

- 4) Kemudian letakkan desain (kertas tembus cahaya yang ada gambarnya) dengan posisi terbalik pada *screen* (permukaan yang bergambar menempel pada *screen*) dan oleskan dengan minyak goreng agar desain menempel pada *screen*. Diatas desain letakkan kaca dan bagian bawah *screen* diberi triplek dan pemberat sebagai penahan.
- 5) Kemudian sinari *screen* tersebut pada meja penyinaran selama 15-20 menit.



Gambar 4.29 Proses penyinaran *screen*

Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

- 6) Setelah selesai, cuci *screen* dengan air menggunakan *sunlight* agar desain pada *screen* terbuka.



Gambar 4.30 Proses pencucian *screen* I
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.31 Proses pencucian *screen* I
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

- 7) Kemudian *screen* dikeringkan. Setelah kering dicek apakah desain sudah baik dan jika masih ada bagian *screen* yang harus tertutup tapi masih terbuka, bisa ditutup kembali agar hasil desain sempurna.



Gambar 4.32 Proses pengecekan *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.33 Hasil akhir pada penyinaran
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

c. Penyiapan pasta warna

Pilih sandi super *colour* yang sesuai dengan jenis bahan yang hendak disablon. Tuangkan larutan pewarna sesuai kebutuhan dan tambahkan pengental secukupnya sehingga viskositasnya tercapai.

Adapun untuk menyablon dengan banyak warna, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1) Pisahkan desain sesuai jenis warnanya (umumnya maksimal 3-5 warna).

Pemisahan dapat dilakukan dengan separasi warna dengan printer.

2) Setiap warna di Okasol tersendiri (4 warna berarti 4 *screen* Yang diberi okasol sesuai besarnya desain yang ingin disinari).

3) Peletakan posisi setiap desain yang tepat pada meja sablon. Setiap warna diberi patokan sendiri.

4) Menyablon dari warna yang paling muda terlebih dahulu.

d. Penyiapan peralatan cetak sablon

Pada tahap ini, sudah siap untuk mencetak. Hal yang perlu diperhatikan adalah siapkan *screen* yang telah diafdruk, rakel, dan meja sablon. Letakkan desain pada meja, sesuaikan dengan jatuhnya *screen*.

e. Teknik perakelan

Teknik perakelan dimulai dari tempelkan *screen* pada bahan/media yang hendak disablon. Kemudian tuangkan cat pada daerah yang tertutup oleh zat peka cahaya. Setelah itu saputkan rakel pada cat ke arah desain (saputkan sekali/ searah dan merata).



Gambar 4.34 Proses perakelan
Foto: Muslimin, 14 Juni 2016

f. Teknik pengeringan

setelah bahan / media telah disablon, maka keringkan. Pada tahap ini proses pengeringan menggunakan *hair dryer* agar proses pengeringan lebih cepat. Jika memiliki rak pengeringan, letakkan bahan yang sudah disablon di rak pengeringan.

g. Teknik pencucian *screen*

Jika telah selesai menyablon dan desain pada *screen* tidak dibutuhkan lagi, maka, segera lakukan pembersihan desain pada *screen*. Karena jika terlalu lama akan sulit dibersihkan.

Adapun tahap-tahapnya adalah sebagai berikut.

- 1) Siapkan obat penghapus/*rameover* dan air.
- 2) Larutkan obat penghapus/*rameover* ke dalam air secukupnya.
- 3) Semprot larutan tersebut ke *screen* yang ingin dibersihkan.
- 4) Ulangi sampai benar-benar bersih.
- 5) Keringkan *screen* dan simpan ditempatnya.



Gambar 4.35 Mencampur pencuci screen dengan air
Foto: Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.36 Proses pencucian screen dengan rem over
Foto: Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.37 Proses pencucian screen dengan rem over
Foto: Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.38 Proses pencucian *screen* dengan M3
Foto: Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.39 Proses pencucian akhir *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

2. Hasil akhir proses cetak saring



Gambar: 4.40 Proses pemindahan gambar dari *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



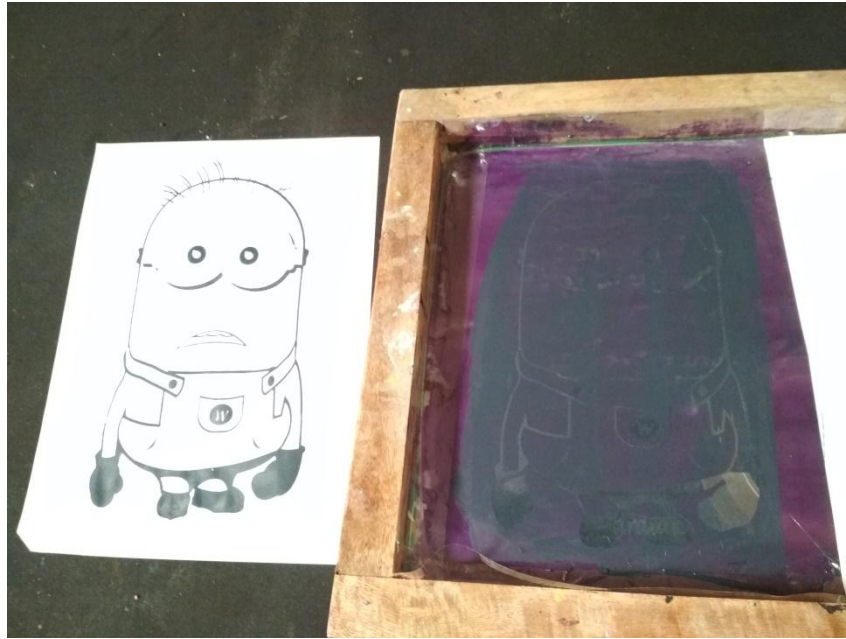
Gambar: 4.41 pengecekan gambar yang telah dipindahkan dari *screen*
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.28 Hasil akhir dari yang telah di cetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.42 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.43 Hasil akhir dari yang telah dicetak dan hasil penyinaran
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.44 Hasil akhir dari yang telah dicetak dan hasil penyinaran
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.45 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.46 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.47 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.48 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.49 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.50 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar: 4.51 Hasil akhir dari yang telah dicetak
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016



Gambar 4.52 Hasil akhir cetak Saring
Foto : Muslimin, 14 Juni 2016

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan mengenai proses cetak saring bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar angkatan 2014 dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) persiapan alat dan bahan cetak sablon, 2) proses cetak saring dan 3) hasil akhir proses cetak saring.

Tahap persiapan alat dan bahan merupakan tahap awal dalam memulai proses cetak saring. adapun untuk alat yang digunakan pada proses cetak saring ini yaitu, meja sablon dan meja penyinaran, *screen*, rakel, triplek, *sparyer*, *hair dryer*, alat pemberat/penekan, gunting, gelas, sendok, wadah. Sedangkan untuk bahan yang digunakan adalah okasol, pasta *rubber white*, *rubber netral*, sandi super *colour*, lem meja, dan minyak goreng. Untuk bahan penghapusnya menggunakan M3, *Rem Over*, dan *Sunlight*.

Untuk tahap proses cetak saring, terdiri dari a) pembuatan desain, b) pemindahan desain ke *screen* (teknik afdruk), c) penyiapan pasta warna, d) penyiapan peralatan cetak sablon, e) teknik perakelan, f) teknik pengeringan, dan g) teknik pencucian *screen*.

Proses cetak saring dimulai dari tahap pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi komputer *Corel Draw* maupun manual. Pastikan desain yang sudah dicetak kualitasnya bagus agar tidak merusak hasil cetakan nantinya. Setelah itu siapkan screen yang sudah diberi okasol. Keringkan *screen* dengan *hair dryer*. Setelah screen telah kering, tempelkan desain pada *screen* dengan menggunakan minyak goreng. Pastikan desain tertempel dengan sempurna agar hasil cetakan maksimal. Setelah selesai, letakkan screen tersebut di meja

penyinaran dan berikan pemberat/penekan selama 15-20 menit. Cuci *screen* yang telah didiamkan tadi dengan *sunlight*, kemudian keringkan. Hasil okasol (pemindahan desain ke *screen*) pun dapat dilihat pada tahap ini.

Selanjutnya, tahap memindahkan hasil cetakan ke media yang akan dicetak. Penting untuk mengingat adalah pastikan semua bahan dan peralatan sudah lengkap agar proses cetak saring tidak terkendala. Letakkan media di meja sablon dan *screen* yang sudah diberi okasol. Pastikan meja sablon dalam keadaan rata agar hasil perakelan tidak goyang. Kemudian tuangkan Pasta pada daerah yang telah disinari tadi. Setelah itu saputkan rakel pada Pasta ke arah desain (saputkan sekali/searah dan merata). Angkat *screen* tadi dari media secara perlahan, dan lihat apakah hasil cetakan sudah sempurna. Jika belum, ulangi perakelan kembali. Setelah selesai, keringkan media yang telah disablon dengan menggunakan *hair dryer* (jika ingin cepat kering) atau biarkan kering sendiri.

Setelah selesai menggunakan *screen*, jangan lupa untuk langsung mencuci *screen* tersebut. Karena jika terlalu lama didiamkan, akan sulit terbuka dan dapat menyebabkan *screen* rusak dan tidak bisa digunakan lagi. Untuk menghapus hasil Okasol pada *screen* digunakan *Rameover* Sedangkan untuk menghilangkan pasta yang ada di *screen* dibersihkan menggunakan M3. Cukup dengan menuangkan pembersih di *rameover* maka okasolnya akan terbuka kemudian dilanjutkan dengan memberi M3 untuk membersihkan sisa pasta dan apabila sudah bersih segera diberi sabun untuk menghilangkan M3 nya dan pastinya digosok maka *screen* akan bersih.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Proses Cetak Saring Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014”, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Proses cetak saring terdiri dari tiga tahapan, adapun faktor penghambat dalam penelitian ini kurang perhatian Mahasiswa terhadap persiapan alat dan bahan tapi bisa sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar penelitian ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu 1) persiapan alat dan bahan cetak sablon, 2) proses cetak saring yang terdiri atas (a) pembuatan desain, (b) pemindahan desain ke *screen* (teknik afdruk), (c) penyiapan pasta warna, (d) penyiapan peralatan cetak sablon, (e) teknik perakelan, (f) teknik pengeringan, dan (g) teknik pencucian *screen* , dan 3) hasil akhir proses cetak saring.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak Institusi, khususnya Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, diharap memberikan perhatian terhadap peningkatan fasilitas ruangan setiap mata kuliah praktik, dalam rangka meningkatkan minat dan semangat belajar mahasiswa untuk berkarya.

2. Memberikan pelatihan khusus dalam prosesi penggunaan aplikasi *Corel Draw* dan aplikasi yang berkaitan dengan desain agar mahasiswa mampu menciptakan karya-karya kreatif dan inovatif sehingga pada saat menjadi alumni kelak mampu menjadi tenaga pengajar yang handal khususnya dibidang grafis sablon teknik saring.
3. Untuk menguasai menciptakan karya desain, mahasiswa perlu latihan khusus dan serius dalam penggunaan aplikasi *Corel Draw*.
4. mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa hendaknya perlu banyak latihan, memperhatikan dosen ketika menjelaskan dan menambah wawasan mengenai Seni Grafis II.
5. Bagi peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa berikutnya dalam mata kuliah Seni Grafis II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief. 2010. *Terampil Mengolah Data Kualitatif Dengan NVIVO*. Penerbit Pranada Media Group : Jakarta.
- Basrowi & Suwandi. 2008. *Memahami penelitian kualitatif*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Subiantoro, Benny. 2007. *Mengenal Teknik Cetak Seni Grafis dalam Mata Pelajaran Kesenian Seni Rupa*, Makassar : Fakultas Bahasa dan Seni UNM.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono, Dendy. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : Pt. Gramedia Pustaka.
- Salam, Sofyan, 2007. *Hang Out Metodologi Penelitian..* Pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
- Suhartoyo, 1976. *Praktek Sablon*, Jakarta : Perc. Agung
- Yani, Ahmad. 2004. *Mencetak Dengan Teknik Saring / Sablon*. Yogyakarta : PT. Bumi Aksara.
- Salam, Sofyan, 2007. *Hang Out Metodologi Penelitian..* Pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Wahid, Abdul Kahar, 1994. *Apresiasi Seni*. Ujung Pandang: IKIP.
- Sumber Internet
Prathama, Andhar. "PengertianCetakSaring".(online),
<http://master-amarta.blogspot.com/2013/06/pengertian-cetak-saring-sablon.html> Di akses. (18-02-2015, 02:37 WITA).
- (<http://master-amarta.blogspot.com/2014/06/pengertian>).diakses tgl 20 agustus 2016

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (CONTOH)

Mata Kuliah : Bahan Ajar Apresiasi dan Kajian Seni Rupa		Semester: 5 (lima)		sks: 2		Kode:	
Program Studi :Pend. Seni Rupa		Dosen Pengampu/Penanggunjawab :					
Capaian Pembelajaran Lulusan		Mampu mengembangkan bahan ajar apresiasi maupun kreasi seni rupa pada satuan pendidikan dasar dan menengah atau yang setara.					
Capaian Pembelajaran Matakuliah		Mahasiswa dapat memiliki pemahaman secara teoretis tentang bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa serta pengembangannya dalam konteks pembelajaran seni rupa					
Deskripsi Matakuliah		Bahasan tentang konsep, fungsi, tipe, serta pengembangan bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa.					
Minggu ke -	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
1 - 3	Memiliki pemahaman tentang konsep bahan ajar sebagai bagian dalam sistem pembelajaran	<input type="checkbox"/> 1. Pengertian bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa 2. Bahan ajar dalam sistem pembelajaran	Ceramah dan Tanya Jawab	960 menit	Tes tertulis	1. Menjelaskan pengertian bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa 2. Menjelaskan posisi dan peranan bahan ajar dalam system pembelajaran	20%
4-5	Memiliki pemahaman tentang karakteristik, fungsi, dan Jenis Bahan ajar Apresiasi dan Kajian Seni Rupa	1. Jenis Bahan Ajar Apresiasi & Kajian Seni Rupa 2. Fungsi Bahan Ajar Apresiasi & Kajian Seni Rupa 3. Karakteristik Bahan Ajar Apresiasi dan Kajian Seni Rupa	Ceramah, Tanya jawab dan Penugasan	640 menit	Tes tertulis	1. Menjelaskan jenis bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa dari berbagai segi 2. Menjelaskan fungsi bahan ajar apresiasi dan kajian 3. Menjelaskan karakteristik bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa seni rupa	15%
6-7	Memiliki pemahaman Prinsip dan Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi dan Kajian Seni Rupa	1. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar <input type="checkbox"/> 2. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar	Ceramah, Tanya jawab dan Penugasan	640 menit	Tes tertulis	1. Menjelaskan prinsip pengembangan bahan ajar 2. Menjelaskan prosedur pengembangan bahan ajar	15%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						

9-13	Memiliki keterampilan menyusun bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa dalam konteks kurikulum di sekolah	Pelatihan pengembangan bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa dalam konteks kurikulum di sekolah	Diskusi dan Penugasan	1600 menit	Penilaian proyek	1. Menentukan materi bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa 2. Menentukan sumber-sumber penyusunan bahan ajar apresiasi dan kajian 3. Menyusun bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa 4. Menuliskan sumber pustaka sebagai acuan dalam pengembangan bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa sesuai etika ilmiah	35%
10-15	Memiliki keterampilan mempublikasikan bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa	Publikasi Bahan Ajar Apresiasi dan Kajian Seni Rupa	Ceramah, Tanya jawab dan Penugasan	640 menit	Penilaian Proyek	1. Menentukan bentuk publikasi bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa 2. Membuat bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa pracetak	15%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						

Daftar Referensi:

- A. Lansing, Kenneth M. 1969. *Art, Artist, and Art Education*. New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- B. Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- C. Soehardjo, A J. 2011. *Pendidikan Seni, dari Konsep Sampai Program (Buku I)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- D. -----, 2012. *Pendidikan Seni, Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pendidikan Seni (Buku II)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- E. Stolnitz, Jerome. 1960. *Aesthetics and Philosophy of Art Criticism, an Introduction*. Cambridge, Massachusetts: The Riverside Press.

F. Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.

Tugas mahasiswa dan penilaiannya:

1. Portofolio tugas tatap muka kuliah. Penilaian dilakukan dengan mencermati kelengkapan dan ketepatan tugas yang dibuat oleh mahasiswa.
2. Penyusunan bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa dalam kontek kurikulum. Penilaian difokuskan pada pemilihan materi, ketepatan substansi, penggunaan bahasa dan ilustrasi, dan etika ilmiah.
3. Penyusunan bahan ajar apresiasi dan kajian seni rupa dalam bentuk pracetak. Penilaian ditekankan pada segi substansi dan perwajahan.

Mengetahui Ketua Program Studi

Makassar, Agustus 2016

Dosen Pengampu/Penanggung jawab MK

NIP.

NIP.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR


FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Jl. Dg. Tata Parangtambung Telp. 888524

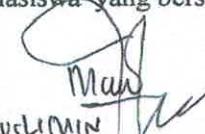
USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa Muslimin
2. No. Induk Mahasiswa 1181040058
3. Program Studi Pendidikan Seni Rupa
4. Tempat/Tanggal Lahir Kaluprang / 02 - Januari - 1991
5. Judul yang diajukan :
 - 5.1. proses cetak saring mahasiswa Angkatan 2014 program studi pendidikan seni rupa Fakultas seni dan desain universitas negeri makassar
 - 5.2. kemampuan mahasiswa Angkatan 2014 dalam proses mencetak saring sablon
 - 5.3

Disetujui Oleh:
Penasihat Akademik,


Drs. Yabu M. MSn
NIP 1955 1201 198112 1001

Makassar, 8-3-2016
Mahasiswa yang bersangkutan,


Muslimin
NIM 1181040058

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui:
 - 5.1. proses cetak saring mahasiswa Angkatan 2014 program studi pendidikan seni rupa universitas negeri makassar
2. Pembimbing yang ditugasi:
 - 2.1. Drs. Lanta L. MPd
 - 2.2. Drs. Yabu M. MSn

Rangkapan:

1. Ketua Program Studi
2. Penasihat Akademik

Makassar, 10 Maret 2016
Ketua Program Studi,

Dr. Abu Aziz Ahmad. MPd.
NIP 1955 1231 198610 1001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 971/UN36.21.2/PP/2016

Makassar, 21 Maret 2016

Lamp. : -

Hal : Permohonan Pembimbing /
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Drs. Lanta L., M.Pd.
2. Drs. Yabu M., M.Sn.
di Makassar.

Dengan hormat,
Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing
/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Muslimin
Stambuk : 1181040058
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Proses Cetak Saring Mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan
Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ketua Program Studi,

Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
NIP 19551231 198610 1 001

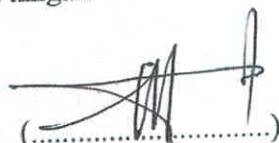


Tanda tangan

1. Drs. Lanta L., M.Pd.

2. Drs. Yabu M., M.Sn.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

()
()
()



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Nomor:2431/UN36.21/HK/2016

Tentang

KOMISI PEMBIMBING

Muslimin

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Mahasiswa yang namanya **Muslimin NIM 1181040058** Program Studi Pendidikan Seni Rupa telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Proses Cetak Saring Mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.**
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Drs. Lanta L., M.Pd. (Pembimbing I)
2. Drs. Yabu M., M.Sn. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Makassar
Pada tanggal : 1 September 2016

Dr. Nurlina Syahtir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Usulan penelitian dengan judul :

Proses Cetak Saring Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014

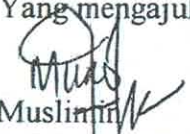
Atas nama saudara :

Nama : Muslimin
NIM : 1181040058
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Seni Dan Desain

Setelah diperiksa dan diteliti, maka telah memenuhi persyaratan untuk
Mengadakan penelitian.

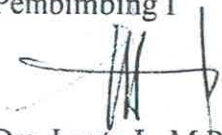
Makassar, 29 Oktober 2016

Yang mengajukan,

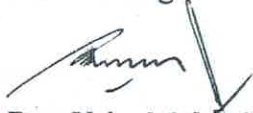

Muslimin
NIM : 1181040058

Disetujui oleh :

Pembimbing I

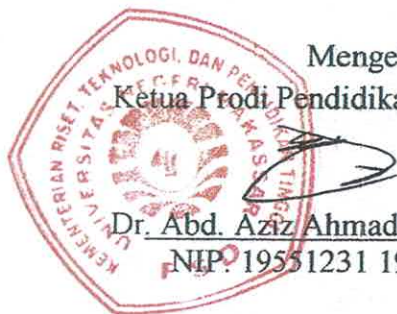

Drs. Lanta L. M. Pd
NIP. 0012125406


Pembimbing II


Drs. Yabu M. M. Sn
NIP. 19551201 198212 1 001

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa




Dr. Abd. Aziz Ahmad, M. Pd
NIP. 19551231 198610 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 1675/UN36.21.2/TU/2017
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Draf Skripsi/Laporan Hasil Penelitian
Hal : Undangan Seminar Hasil/Konsultasi

Yth.:

1. Drs. Lanta L., M.Pd. (Pembimbing I)
 2. Drs. Yabu M., M.Sn. (Pembimbing II)
 3. Drs. Benny Subiantoro, M.Sn. (Reader)
- di Makassar

Disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka Seminar Hasil Penelitian Skripsi Mahasiswa a.n **Muslimin NIM 1181040058** yang akan berlangsung pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 22 Agustus 2017
Waktu : 10.00 wita
Tempat : Ruang Rapat FSD UNM (Gedung DI Lantai II)

Maka kami mengharapkan kehadiran Bapak untuk menghadiri seminar tersebut guna memberikan masukan sebelum skripsi mahasiswa yang bersangkutan diujikan.

Judul Skripsi :

“ Proses Cetak Saring bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014.”

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dilaksanakan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak diucapkan terima kasih.

Makassar, 16 Agustus 2017

Ketua Program Studi,

Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
NIP 19551231 198610 1 001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 2162/UN36.21/PP/2017
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
3. Drs. Lanta L., M.Pd.
4. Drs. Yabu M., M.Sn.
5. Drs. Aswar, M.Ds.
6. Drs. Benny Subianto, M.Sn.
di Makassar.

20 November 2017

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Muslimin/1181040058	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
		2. Sekretaris : Prof.Dr.Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
		3. Pembimbing I : Drs. Lanta L., M.Pd.
		4. Pembimbing II : Drs. Yabu M., M.Sn.
		5. Penguji I : Drs. Aswar, M.Ds.
		6. Penguji II : Drs. Benny Subianto, M.Sn.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Rabu, 22 November 2017
Waktu : 13.00 Wita
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II
Judul : Proses Cetak Saring bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP-19630121 198903 2 001



RIWAYAT HIDUP



MUSLIMIN, Lahir Pada tanggal 02 Januari 1991 di Kabupaten Pinrang, Anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan ayahanda Abd. Sapa dan Ibunda Hj.Minang. Jenjang pendidikan Di mulai dari SDN 48 Kaluppang dan tamat pada tahun 2004, Selanjutnya ke MTS DDI Kaluppang dan tamat pada tahun 2007 , kemudian di lanjutkan pada SMAN 1 Duampanu dan tamat pada Tahun 2010.dan terdapat sebagai Mahasiswa Universitas Negeri Makassar Fakultas Seni Dan Desain Pendidikan Seni Rupa Pada Tahun 2011 Sejak itu penulis telah menimba ilmu menyelesaikan tugas akhir dengan mengadakan pameran studi khusus dengan konsep “Permainan Tempo duloe”. Berkat hidayah dari Allah SWT., serta iringan doa dari keluarga khususnya ke dua orang tua dan saudara sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “rroses cetak saring bagi mahasiswa pendidikan seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014”.